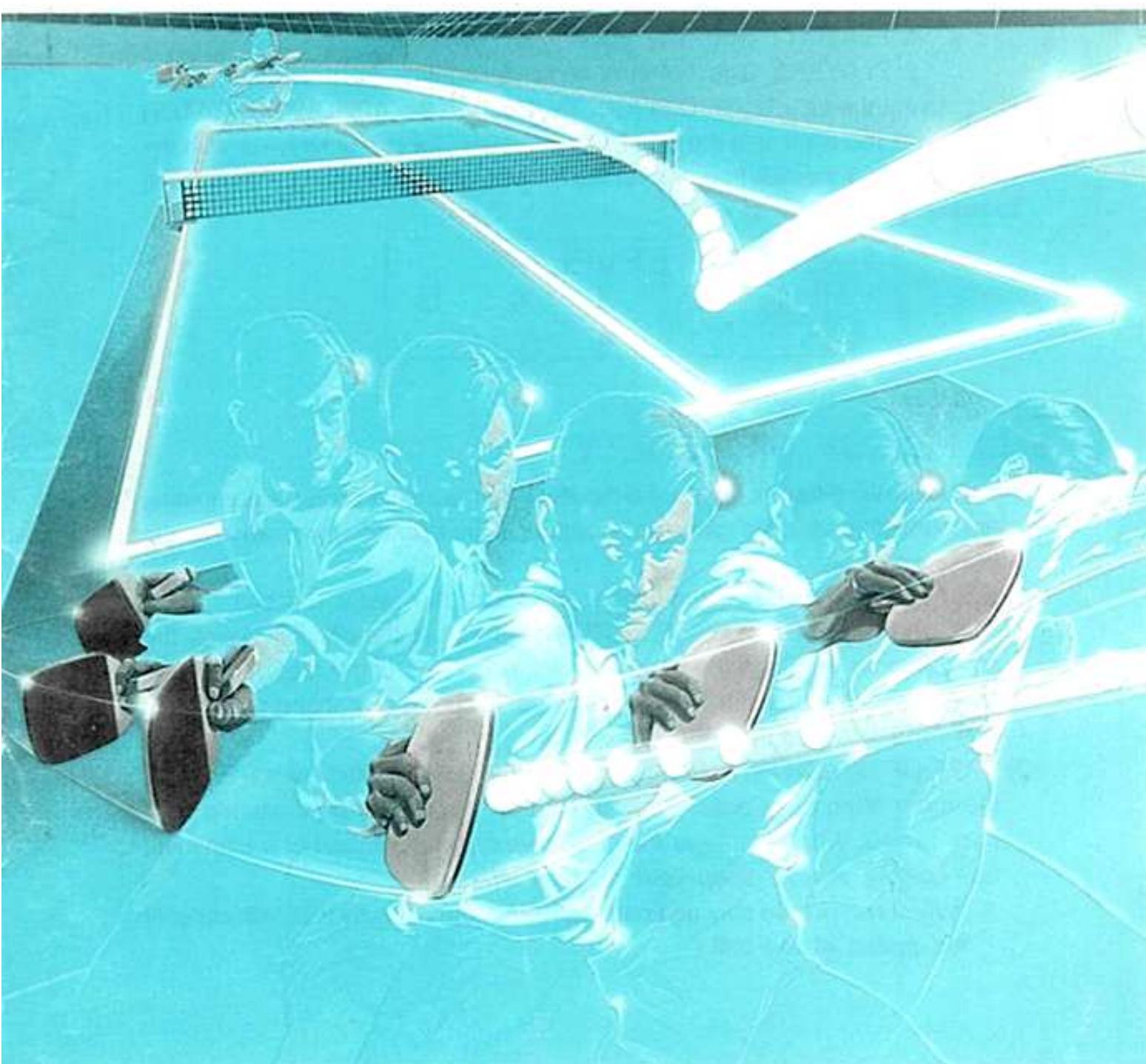


Konami®

© Konami 1985
PING PONG™
KONAMI'S PING-PONG

HOW TO PLAYpage 2
MODE D'EMPLOIpage 8
SPIELANLEITUNGseite 14
RESUMEN DEL JUEGOpágina 20
COME SI GIOCApagina 26



MSX

KONAMI'S PING-PONG

1. HOW TO PLAY

- ① This game may be played by EITHER ONE OR TWO PLAYERS.
- ② You can control the action using either your COMPUTER KEYBOARD or a JOYSTICK.
- ③ Once you have the game up on your video screen, the first thing to do is to SELECT THE NUMBER OF PLAYERS. Move the HAND INDICATOR with the UP and DOWN CURSOR KEYS on your keyboard (or with the PLAYER NO. 1 JOYSTICK HANDLE) so that it points at the appropriate selection. Make your selection and start the game by pushing the SPACE BAR (or the SHOT BUTTON on the joystick).
 - 1 PLAYER (you play against the computer)
 - 2 PLAYERS (two humans compete against each other).
- ④ Next, select the LEVEL OF DIFFICULTY. Position the ARROW INDICATOR to the level you want with the LEFT and RIGHT cursor keys (or with the PLAYER NO. 1 joystick handle). Hit the SPACE BAR (or the SHOT BUTTON) to make your selection.



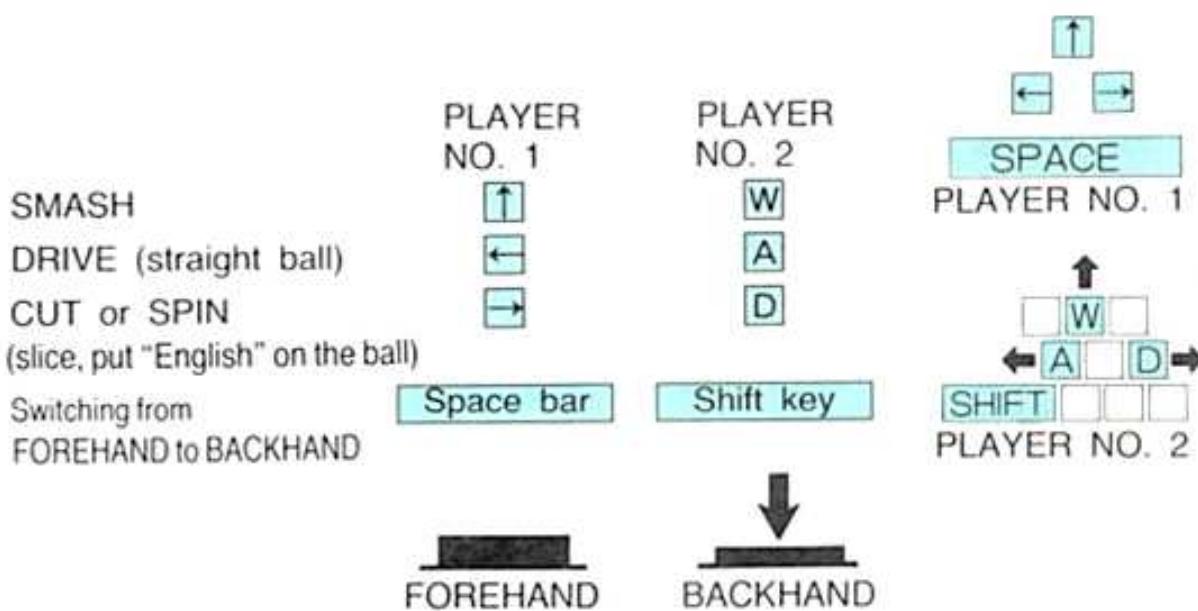
2. LEVEL OF DIFFICULTY

- There are FIVE different levels of difficulty. When a single player is competing against the computer, the game gets tougher in the following three ways as the difficulty goes up:
 - 1) SPEED OF THE BALL: the higher the level, the faster the ball
 - 2) AMOUNT OF SIDE-TO-SIDE ACTION: the higher the difficulty level, the more attacks will be made to your undefended side of the table or toward the edge of the table. Be careful not to get flustered or trapped going back and forth from left to right.
 - 3) RATE OF SMASH RETURNS: the higher the level of difficulty you choose, the more often easy balls or "floaters" that you hit will be smashed right back at you. When you hear the distinctive snapping sound of a smashing ball coming at you, keep your reflexes sharp.

※ (When two people play against each other, the difficulty level affects only the speed of the ball.)

3. CONTROLLING THE ACTION

① Use your keyboard as shown below.



Release for FOREHAND, push for BACKHAND

* (When selecting forehand and backhand shots, the racquet will reposition automatically from right to left or vice versa.)

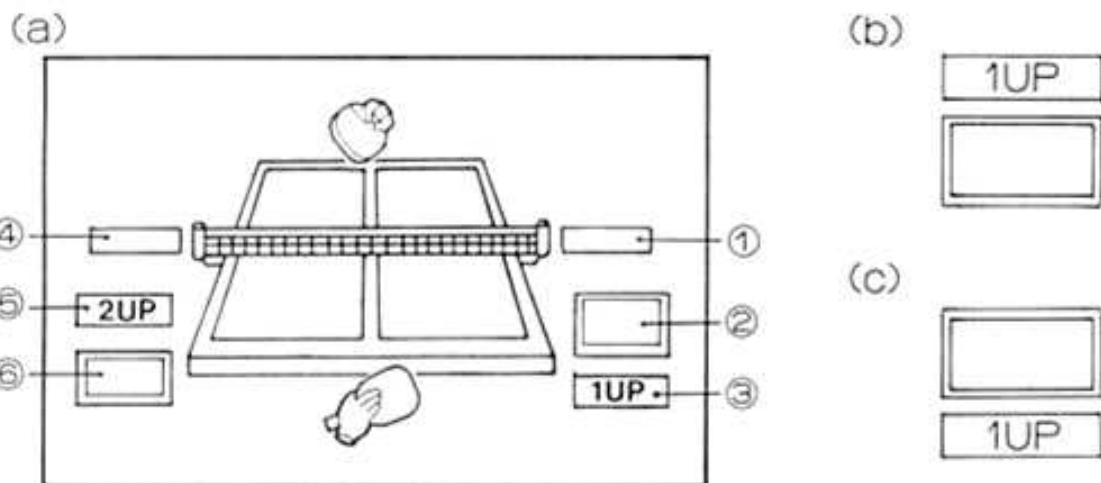
② Order of SERVICE

- 1) Position the racquets and determine the serving position by using the LEFT and RIGHT CURSOR KEYS (for Player No. 1 or when only a single player is competing against the computer) or with the and KEYS (for Player No. 2 when two players are competing against each other).
 - 2) Next, toss up the ball for the serve, using either the up CURSOR KEY (for Player No. 1 or a single player) or the KEY (for Player No. 2).
 - 3) Hit either a STRAIGHT SERVE (LEFT CURSOR KEY for Player No. 1, or the KEY for Player No. 2) or a SPIN SERVE (RIGHT CURSOR KEY for Player No. 1, or the KEY for Player No. 2).
 - 4) At the same time, you can serve backhand by pushing either the SPACE BAR (Player No. 1) or the SHIFT KEY (Player No. 2).
 - 5) When your opponent has the serve, your position will change automatically in response to your opponent's serving position.

4. RULES OF PLAY

- ① A match is three games; the first player to win two games wins the match.
- ② Each game is 21 points. The first player to get 21 points wins the game; however, you must win by at least a two-point lead.
- ③ Should you reach a tie score of 20 to 20, the game will continue until one of the players gets a two-point lead; this wins the game.
※ (Once the SCORE INDICATOR reaches a tie score of 21 to 21, it starts over again at "00 to 00.")
- ④ Change of service
 - 1) The serve is changed after every five points scored.
 - 2) If a tie score of 20 to 20 is reached, the serve is changed after EVERY POINT from then on.
- ⑤ Change of sides or courts when two players compete
 - 1) Players change sides of the table after each game.
 - 2) Should both players win one game apiece and a third game is being played for the match, the players change sides when one of them has scored ten points in the third game.
※ (There is no change of sides when only a single player is competing against the computer.)

5. DETERMINING THE SCORE



- ① Indicator ① shows the JUDGES' CALLS on Player No. 1's shots. Shots will be called as "IN," "OUT," "NET," or "LET." Calls on Player No. 2 are shown in Indicator ④.
- ② Indicator ② shows the NUMBER OF GAMES WON by Player No. 1 (at the top of the indicator) and his PRESENT SCORE (at the bottom of the indicator). Indicator ⑥ shows these figures for Player No. 2.

- ③ Indicator ③ shows which court Player No. 1 is on. If this indicator is positioned ABOVE the score indicator, it refers to the FAR COURT (See Fig. b). If it is BELOW the score indicator (as in Fig. c), it refers to the NEAR COURT. Player No. 2's court is shown in indicator ⑤. In the example in Fig. a, Player No. 1 is in the near court; Player No. 2 is in the far court.

6. LOOKING AT THE SCORE BOARD

The scoreboard comes on when the game is over. An "X" in place of a figure indicates the "100's" digit (as in Game III, in the example below).

In this sample scoreboard, Player No. 1 has won Game I by 21 to 8; Player No. 2 has won Game II by 25 to 27; and Player No. 1 has won Game III (and the match) by 101 to 99.

Example score

Game No. Player No.	I	II	III
1UP	21	25	x01
2UP	08	27	99

7. OUTLINE OF RACQUET TECHNIQUES

	Ball Speed	Direction of Spin	When To Use This Technique
Smash	Superfast	Forward	When your opponent hits an easy "floater" back to you, get your timing down and smash it back before it hits your side of the table. (You can hear the "floating" sound of these as they pop up high back to your side.)
Drive (straight return)	Fast	Forward	Use these to attack after your opponent's ball has bounced off your side of the table.
Cut (Spin)	Slow	Reverse	Since these go back slowly, use them effectively to interfere with your opponent's timing. Also, these spin shots are a good way to return a difficult shot of your opponent's.
Forehand or Backhand			Switching back and forth from backhand to forehand is effective when your opponent tries to catch you on your undefended side or when you want to force your opponent to move right or left.

8. PING-PONG TERMINOLOGY

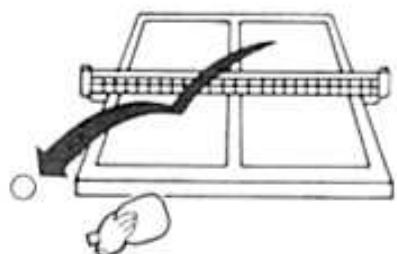
- "IN" : The serve or return is good. (The official term is "SAFE.")
- "OUT" : The serve or return is bad.
- "NET" : A served ball hits the net and is OUT.
- "LET" : Not counted; play the shot over.
- "DEUCE" : A tie score at 20 or at any score after that.
- "LOVE ALL" : Score is zero to zero; the start of the match.
- "CHANGE COURTS" : Players change sides. (The official term is "CHANGE ENDS.")
- "GAME SET" : Match is over.

(Note) "NET" and "DEUCE" are not actually used in official play.

9. HINTS FOR SKILLFUL PLAY

- ① The direction in which your ball is returned depends on the timing with which you hit it back.
- ② If you are quick in switching back and forth from backhand to forehand, you can easily catch shots aimed at your undefended side (see Fig. 1). You can also use this technique effectively to catch your opponent off guard and force him to move from right to left (see Fig. 2).

Fig. 1

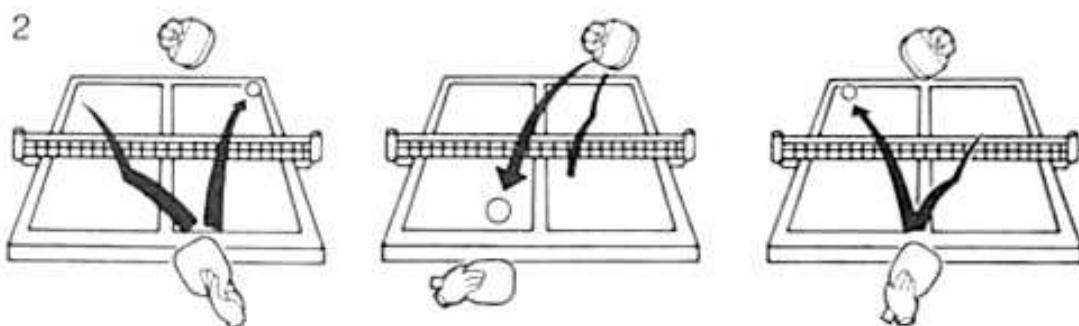


A forehand attempt will miss this shot



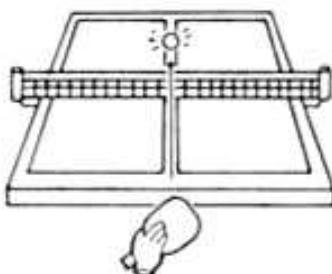
Switch to backhand for a good return

Fig. 2

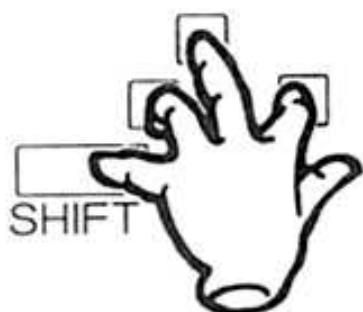


Put the ball in your opponent's corner with a backhand shot, quickly switch to forehand...and dump it right in the opposite corner!

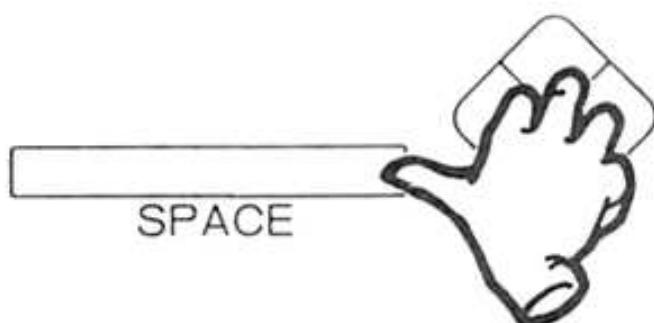
- ③ Sudden death with the magic DISAPPEARING BALL! Hit the ball so that it lines up exactly with the white center line, and your opponent will be unable to see it and miss the return.



- ④ COUNTER ATTACK for the disappearing ball!! The trick is to hit at the SHADOW! Don't fall for the old disappearing ball trick!
- ⑤ You can play against yourself instead of the computer; select the "2 PLAYERS" mode and use your left hand to control Player No. 2 and your right hand to control Player No. 1.



Left Hand controlling Player No. 2



Right Hand controlling Player No. 1

Cautions

- This game cartridge is designed for use with all MSX personal computers.
- Be sure that your computer is turned off when inserting and removing the cartridge.
- This cartridge is manufactured to the highest precision standards and will be irreparably damaged if any attempt is made to open or disassemble the cartridge.
- This product is an original creation of Konami Industry Co., Ltd. Copying of any portion of this product, including graphics, sound, computer programming, or printed material, by any means, whatsoever is strictly prohibited without specific permission from the manufacturer.

KONAMI'S PING-PONG

1. COMMENT JOUER

- ① Ce jeu peut se jouer avec un ou deux joueurs.
- ② On peut contrôler les mouvements du joueur soit avec le clavier de l'ordinateur, soit avec un levier de commande.
- ③ Dès que le jeu apparaît sur l'écran vidéo, sélectionner le nombre de joueurs souhaité. Pour cela, déplacer la main indicatrice en face de la sélection choisie, au moyen des touches curseurs ascendante et descendante sur le clavier de l'ordinateur (ou avec la poignée du levier de commande du joueur no. 1). Pour enregistrer la sélection dans l'appareil, appuyer sur la barre d'espacement du clavier (ou sur le bouton de tir du levier de commande).

1 PLAYER (1 joueur) (Le joueur a pour adversaire l'ordinateur.)
 2 PLAYERS (2 joueurs) (Les deux joueurs jouent l'un contre l'autre.)

- ④ Sélectionner ensuite le niveau de difficulté. Placer la flèche indicatrice en face du niveau souhaité, au moyen des touches curseurs gauche et droite (ou avec la poignée du levier de contrôle du joueur no. 1). Appuyer sur la barre d'espacement du clavier (ou sur le bouton de tir) pour enregistrer la sélection faite.

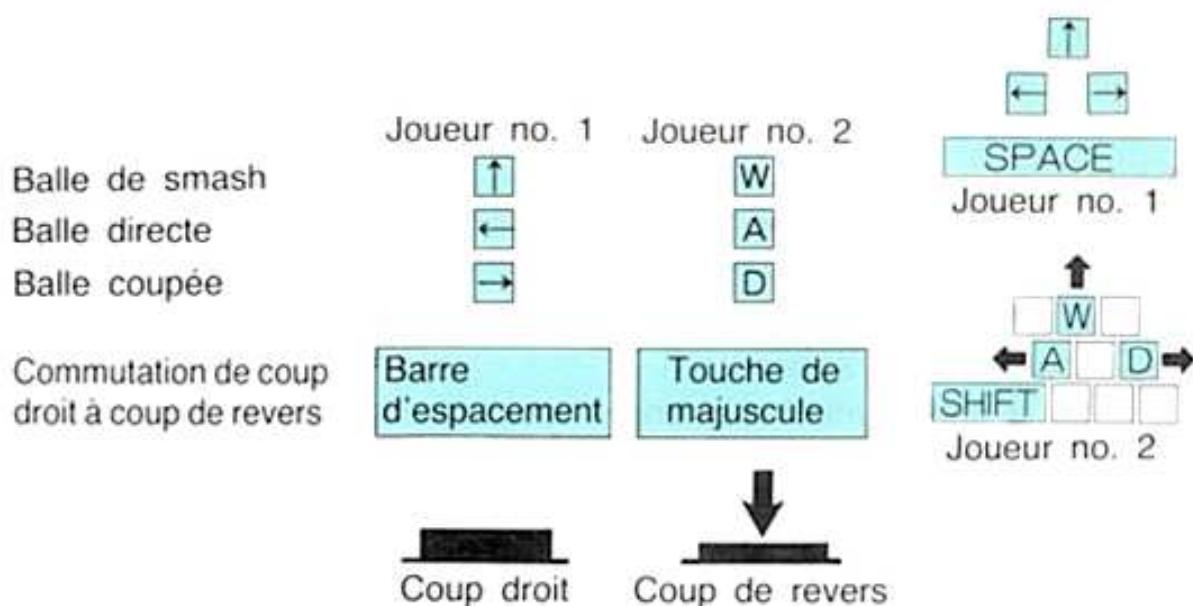


2. NIVEAU DE DIFFICULTE

- Il y a cinq niveaux de difficulté. Lorsqu'un seul joueur joue contre l'ordinateur, la difficulté du jeu augmente dans les trois domaines suivants.
 - 1) VITESSE DE LA BALLE : Plus élevé est le niveau, plus rapide est la balle.
 - 2) QUANTITE D'ACTION SUR LES COTES : Plus élevé est le niveau, plus nombreuses sont les attaques de balle faites sur le côté non défendu de la table ou en bord de table. Attention de ne pas trop se troubler et perdre son sang froid en allant de droite à gauche pour renvoyer ces balles pernicieuses.
 - 3) CADENCE DES RETOURS EN SMASH : Plus élevé est le niveau, plus nombreuses sont les balles faciles ou "flottantes" que l'on a frappées renvoyées par l'adversaire sous forme de smash percutant. Bien garder ses réflexes en alerte lorsqu'on entendra la sonorité caractéristique d'une balle de smash.
- ※ (Lorsque deux joueurs jouent l'un contre l'autre, seule la vitesse de la balle augmente au fur et à mesure du niveau de difficulté du jeu.)

3. CONTROLE DES MOUVEMENTS DES JOUEURS

- ① Employer le clavier de l'ordinateur comme indiqué ci-dessous.



Relâcher pour obtenir un coup droit, appuyer pour obtenir un coup de revers.

※ (Lors de la sélection des coups droit et de revers, la raquette se repositionne automatiquement de droite à gauche.)

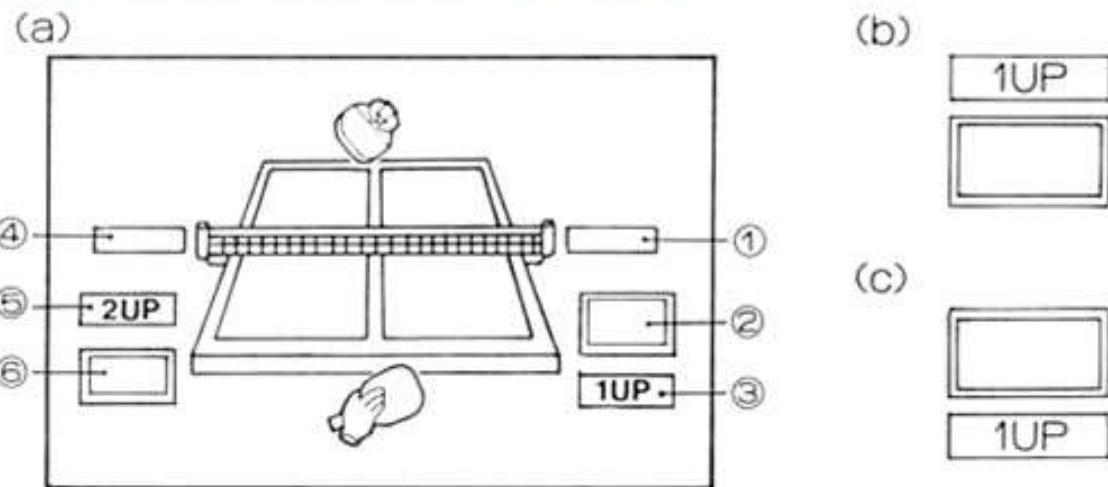
② Ordre des services

- 1) Positionner les raquettes et déterminer la position de service au moyen des touches curseurs gauche **[←]** et droite **[→]** (pour le joueur no. 1, ou pour jeu joué avec un seul joueur contre l'ordinateur), ou des touches **[A]** et **[D]** (pour le joueur no. 2 lorsque le jeu se joue à deux joueurs).
- 2) Lancer ensuite la balle en l'air au moyen de la touche curseur ascendante **[↑]** (pour le joueur no. 1 ou pour joueur unique) ou de la touche **[W]** (pour le joueur no. 2), pour faire le service.
- 3) Pour faire un service avec balle directe, appuyer sur la touche curseur gauche **[←]** (joueur no. 1 et joueur unique) ou sur la touche **[A]** (joueur no. 2). Pour faire un service avec balle coupée, appuyer sur la touche curseur droite **[→]** (joueur no. 1 et joueur unique) ou sur la touche **[D]** (joueur no. 2).
- 4) On peut, en même temps que faire un service avec balle directe ou balle coupée, servir un coup de revers en appuyant sur la barre d'espacement (joueur no. 1 ou joueur unique) ou sur la touche de majuscule (joueur no. 2). Le service avec coup droit se fait avec la barre d'espacement et la touche de majuscule en position relâchée.
- 5) Lorsque c'est l'adversaire qui sert la balle, la position du joueur que l'on représente change automatiquement en fonction de la position de service de l'adversaire.

4. REGLES DU JEU

- ① Un match comporte trois jeux. Le premier joueur qui gagne deux jeux a aussi gagné le match.
- ② Chaque jeu est de 21 points. Le premier joueur qui obtient 21 points gagne le jeu, à condition toutefois qu'il ait au moins deux points de plus que son adversaire.
- ③ Lorsqu'il y a égalité de score 20 à 20, le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'un des joueurs mène l'autre par deux points et gagne par conséquent le jeu.
※ (Lorsque l'indicateur de score a atteint des scores égaux 21 à 21, il continue à marquer les points en repartant de l'indication "00 à 00".)
- ④ Changement de service
 - 1) Il y a changement de service tous les cinq points marqués.
 - 2) Si le score d'égalité 20 à 20 est atteint, le jeu se poursuit avec changement de service après chaque point marqué.
- ⑤ Changement de côté de la table lorsque deux joueurs jouent l'un contre l'autre
 - 1) Les joueurs changent de côté de table après chaque jeu.
 - 2) Lorsque chacun des joueurs a gagné un jeu, pour le troisième et dernier jeu du match, les joueurs changent de côté de table dès que l'un d'eux a marqué 10 points (pour le troisième jeu).
※ Il n'y a pas de changement de côté de table lorsqu'un seul joueur joue contre l'ordinateur.

5. ATTRIBUTION DES POINTS



- ① L'indicateur ① affiche les appels des juges pour les balles du joueur no. 1. Les balles sont "IN", "OUT", "NET" ou "LET". Les appels des juges concernant les balles du joueur no. 2 sont affichés à l'indicateur ④.
- ② L'indicateur ② affiche le nombre de jeux remportés par le joueur no. 1 (chiffre situé en haut de l'indicateur) et son score pour le jeu en cours (chiffre situé en bas de l'indicateur). L'indicateur ⑥ affiche les mêmes données pour le joueur no. 2.

- ③ L'indicateur ③ affiche le côté de la table sur lequel le joueur no. 1 est en train de jouer. Si l'indicateur se trouve au-dessus de l'indicateur de score, c'est que le joueur est éloigné de la table (voir Fig. b). Si l'indicateur se trouve en-dessous de l'indicateur de score (voir Fig. c), c'est que le joueur est près de la table. La distance du joueur no. 2 par rapport à la table est indiquée de la même manière par l'indicateur ⑤. Dans l'exemple de la Fig. a, le joueur no. 1 est près de la table et le joueur no. 2 est éloigné de la table.

6. TABLEAU DES POINTS MARQUES

Le tableau des points marqués pour tout le match apparaît lorsque le match est terminé. La lettre "X" à la place d'un chiffre indique le chiffre 1 des centaines (voir score du jeu III dans l'exemple ci-dessous). Dans l'exemple ci-dessous, le joueur no. 1 a remporté le premier jeu par 21 à 8, le joueur no. 2 a remporté le deuxième jeu par 25 à 27, et le joueur no. 1 a remporté le troisième jeu (et le match) par 101 à 99.

Exemple de score	No. de jeu No. de joueur	I	II	III
	1UP	21	25	x01
	2UP	08	27	99

7. DESCRIPTION DES DIVERSES TECHNIQUES DE RAQUETTE

	Vitesse de la balle	Direction de la rotation de la balle	Quand utiliser cette technique
Smash	Balle à grande vitesse	Avant	Lorsque l'adversaire renvoie une balle "flottante" facile, bien synchroniser ses mouvements et faire un smash sur cette balle avant qu'elle ne touche son côté de la table. (On peut entendre le son caractéristique de flottement de la balle lorsqu'elle rebondit très haut.)
Retour en coup direct	Rapide	Avant	Utiliser ces techniques lorsque la balle lancée par l'adversaire a rebondi sur son côté de la table.
Balle coupée	Lente	Coup de revers	Comme ces balles arrivent à vitesse lente, en profiter pour les renvoyer en balle coupée. La technique de balle coupée est aussi un bon moyen de répondre à un coup difficile de l'adversaire.
Coup droit et coup de revers			Lorsque l'adversaire essaie d'attaquer sur le côté non défendu de la table, alterner les coups droit et de revers. Utiliser aussi cette technique lorsqu'on veut forcer l'adversaire à se déplacer de droite à gauche et vice-versa.

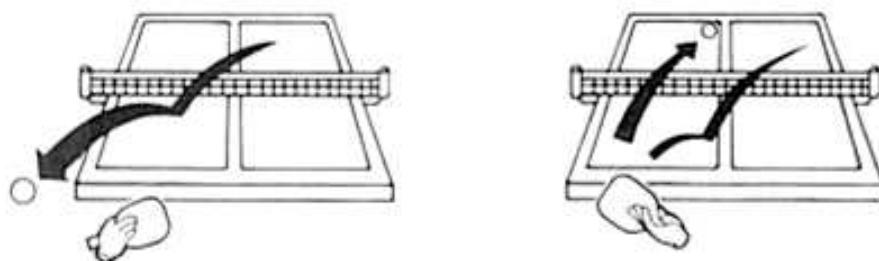
8. TERMINOLOGIE DU PING-PONG

- "IN" : Le service ou la balle est bon. (Le terme officiel employé est "SAFE".)
- "OUT" : Le service ou la balle est mauvais.
- "NET" : La balle de service a touché le filet et est "OUT".
- "LET" : Coup annulé; recommencer à frapper la balle.
- "DEUCE" : Un score d'égalité 20 à 20, ou tout score d'égalité après ce nombre.
- "LOVE ALL" : Le score est de zéro à zéro; c'est le début du match.
- "CHANGE COURTS" : Les joueurs doivent changer de côté de table. (Le terme officiel est "CHANGE ENDS".)
- "GAME SET" : Le match est terminé.
(Remarque) Les termes "NET" et "DEUCE" ne sont pas utilisés en terminologie de jeu officielle.

9. CONSEILS POUR BIEN JOUER

- ① La direction dans laquelle on envoie la balle dépend de la rapidité ou de la lenteur avec laquelle on la frappe.
- ② Si l'on peut alterner rapidement les coups droit et de revers, on peut facilement rattraper les balles envoyées sur son côté non défendu (voir Fig. 1). On peut aussi, grâce à cette technique d'alternance, forcer son adversaire à se déplacer de droite à gauche et lui faire manquer des balles (voir Fig. 2).

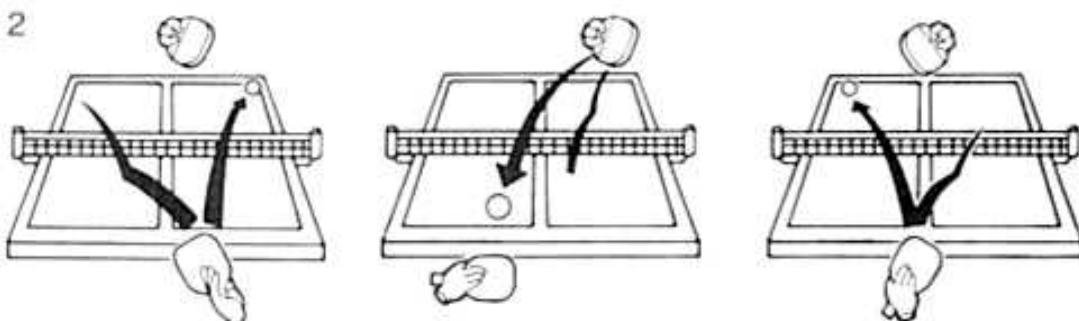
Fig. 1



On ne pourra pas rattraper cette balle avec un coup droit.

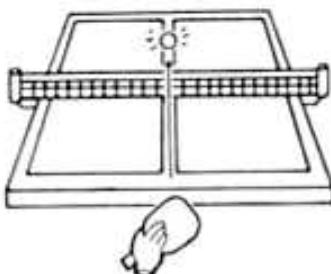
Pour bien rattraper la balle, faire un coup de revers.

Fig. 2

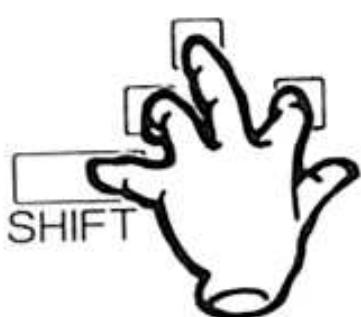


Envoyer la balle dans le coin de l'adversaire avec un coup de revers, passer rapidement sur la position de coup droit et envoyer aussitôt la balle dans le coin opposé!

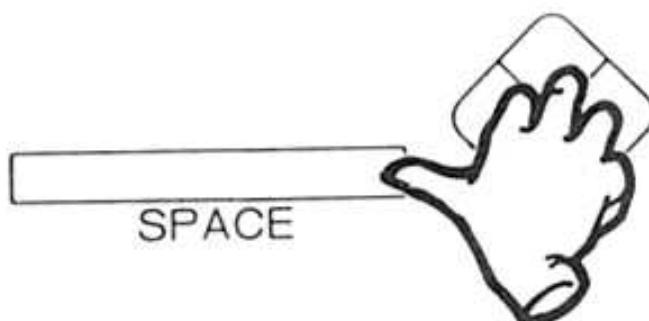
- ③ Mort soudaine avec la balle fantôme magique! Frapper la balle de sorte qu'elle s'aligne parfaitement avec la ligne centrale blanche. L'adversaire ne pourra plus voir la balle et manquera son coup.



- ④ Contre-attaque d'une balle fantôme! ! L'astuce, pour ne pas tomber dans le piège de la balle fantôme, est de frapper sur l'ombre de la balle.
⑤ On pourra jouer contre soi-même au lieu d'avoir pour adversaire l'ordinateur. Sélectionner le mode de jeu pour 2 joueurs et utiliser la main gauche pour contrôler les mouvements du joueur no. 2 et la main droite pour contrôler les mouvements du joueur no. 1.



Main gauche contrôlant les mouvements du joueur no. 2



Main droite contrôlant les mouvements du joueur no. 1

Précautions

- Cette cartouche de jeu est compatible avec les ordinateurs personnels répondant à la norme MSX.
- Vérifier que l'alimentation de l'ordinateur est coupée lorsqu'on met en place ou qu'on retire la cartouche.
- Cette cartouche est dotée de mécanismes de très haute précision. Ne pas l'ouvrir ni la démonter, au risque de l'endommager irrémédiablement.
- Ce produit est une création originale de Konami Industry Co, Ltd. Toute copie d'une portion de ce produit, y compris les éléments graphiques et sonores, la programmation ou les matériaux imprimés, sans le consentement exprès du producteur est strictement interdite.

KONAMI'S PING-PONG

1. Wie wird gespielt?

- ① Das Spiel kann wahlweise von einem oder von zwei Spielern gespielt werden.
- ② Gespielt wird entweder mittels der Tastatur des Computers, oder mit Hilfe eines JOYSTICKS.
- ③ Sobald die Spielszene auf dem Bildschirm erscheint, können Sie die SPIELERZAHL WÄHLEN. Dazu bewegen Sie über die KURSORTASTEN (AUF/AB) der Komputertastatur die ANZEIGEHAND so, daß diese auf die gewünschte Spielerzahl zeigt (Die Spielerzahl kann auch mit dem JOYSTICK für SPIELER 1 gewählt werden).

Nachdem Sie sich für die Spielerzahl entschieden haben, können Sie mit dem Spiel beginnen. Dazu drücken Sie auf die LEERTASTE der Komputertastatur oder auf den SCHUSS-KNOPF des Joysticks.

- 1 PLAYER (1 Spieler) (Sie spielen allein gegen den Computer).
- 2 PLAYERS (2 Spieler) (Zwei Partner spielen gegeneinander).

- ④ Als nächstes wählen Sie den SCHWIERIGKEITSGRAD. Zur Einstellung des Schwierigkeitsgrades rücken Sie den ANZEIGEPFEIL mit Hilfe der LINKS oder RECHTS Kursortasten (oder durch den JOYSTICK für SPIELER 1) auf den gewünschten Schwierigkeitsgrad. Drücken Sie nochmals auf die LEERTASTE bzw. auf den SCHUSSKNOPF, um den Schwierigkeitsgrad festzulegen.

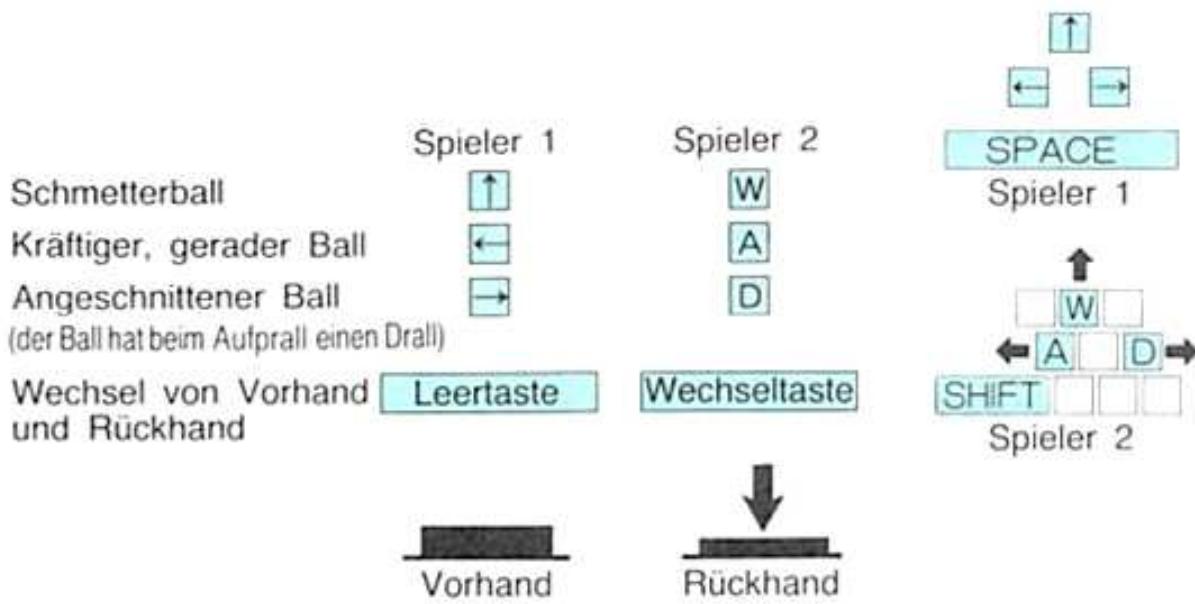


2. SCHWIERIGKEITSGRAD

- Fünf Schwierigkeitsgrade sind wählbar. Spielt ein Spieler allein gegen den Computer wird das Spiel mit wachsendem Schwierigkeitsgrad in folgender Hinsicht schwieriger:
 - 1) BALLGESCHWINDIGKEIT : Je höher der Schwierigkeitsgrad, desto schneller der Ball.
 - 2) SPIELVERHALTEN : Je höher der Schwierigkeitsgrad, desto mehr Angriffe führt der Computer auf Ihre ungedeckte Spielfeldseite – oder er schießt Bälle an den Spielfeldrand. Lassen Sie sich nicht austricksen, indem Sie sich vor und zurück, nach links und nach rechts bewegen.
 - 3) KONTERBÄLLE : Mit wachsendem Schwierigkeitsgrad, wird auch die Zahl der Konterbälle höher; leichte Bälle oder hüpfende, langsame Bälle werden vom Computer unmittelbar zurückgeschmettert. Seien Sie auf der Hut, wenn Sie das karakteristische Schnalzen von Schmetterbällen hören.
※ Wenn zwei Spieler gegeneinander spielen nimmt mit wachsendem Schwierigkeitsgrad nur die Geschwindigkeit der Bälle zu.

3. SPIELBEWEGUNGEN

- ① Um die verschiedenen Spielbewegungen auszuführen benutzen Sie die Tastatur wie nachstehend dargestellt:



Freigeben für Vorhand, drücken für Rückhand

- ※ Wenn Sie zwischen Vorhand-und Rückhandschlägen wählen, wechselt der Schläger automatisch von rechts nach links.

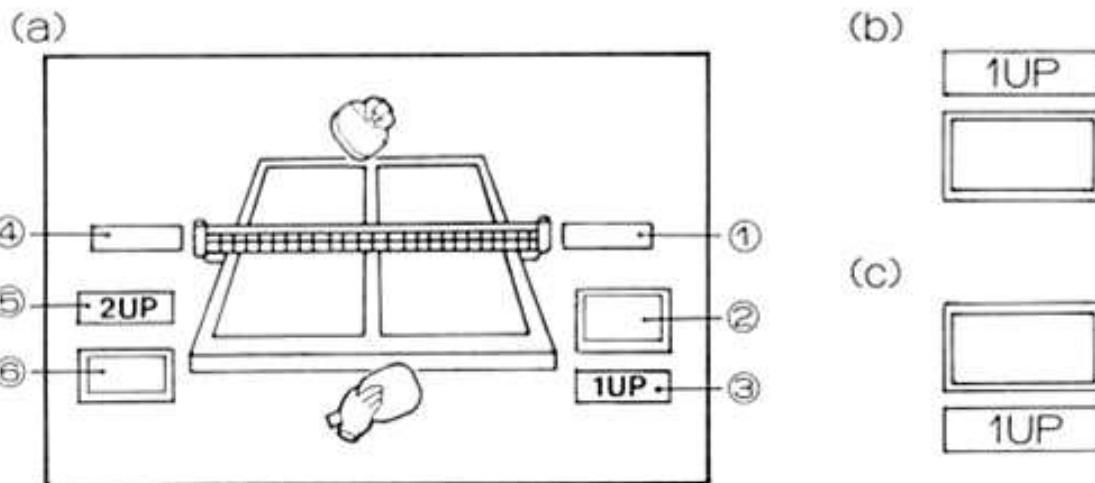
② AUFSCHLAG

- 1) Positionieren Sie die Schläger und legen Sie die Aufschlagposition fest. Dies geschieht mit Hilfe der LINKS und RECHTS Kursortasten (für Spieler 1, oder wenn ein Spieler allein gegen den Computer spielt) oder mit den Tasten und (für Spieler 2, wenn Sie gegen einen Partner spielen).
- 2) Dann werfen Sie den Ball in die Luft. Dies geschieht mit der AUF Kursortaste (für Spieler 1 bzw. für einen Einzelspieler) oder mit der Taste (für Spieler 2).
- 3) Führen Sie den Schlag wie folgt aus:
GERADER AUFSCHLAG: für Spieler 1 – LINKS Kursortaste
für Spieler 2 – A Taste
- 4) Durch drücken der LEERTASTE (Spieler 1) oder der WECHSELTASTE (Spieler 2) können Sie mit der Rückhand aufschlagen.
- 5) Wenn Ihr Gegner den Aufschlag macht wechselt Ihre Position entsprechend der gegnerischen Aufschlagposition.

4. SPIELREGELN

- ① Ein Spiel besteht aus 3 Sätzen. Derjenige Spieler, der zuerst zwei Sätze gewinnt, hat das Spiel gewonnen.
- ② Jeder Satz wird bis 21 Punkte gespielt. Derjenige Spieler, der zuerst 21 Punkte erzielt, hat den Satz gewonnen. Achtung! Sie müssen einen Satz mit 2 Punkten Führung gewinnen.
- ③ Wenn Sie einen 20 zu 20 Gleichstand erspielen, wird das Spiel solange fortgesetzt, bis einer der Spieler einen Zwei-Punkte-Vorsprung herausspielt.
※ Sobald die Anzeige einen Punktstand von 21 zu 21 erreicht hat, beginnt Sie wieder bei "00 zu 00" zu zählen.
- ④ AUFSCHLAGWECHSEL
 - 1) Nach je 5 Punkten wechselt der Aufschlag.
 - 2) Ab einem Punktstand von 20 zu 20 wechselt der Aufschlag nach jedem Punkt.
- ⑤ SPIELSEITENWECHSEL
 - 1) Die Spieler wechseln die Spielfeldseite nach jedem Satz.
 - 2) Sollten beide Spieler je einen Satz gewonnen haben und ein dritter Satz gespielt werden, um das Spiel zu entscheiden, dann wird die Spielfeldseite gewechselt, sobald einer der beiden Spieler zehn Punkte erreicht hat.
※ Bei einem Spiel zwischen einem Spieler und dem Computer erfolgt kein Seitenwechsel.

5. PUNKTEBERECHNUNG



- ① Die Anzeige ① zeigt das Urteil des Schiedsrichters für Schläge an, die von Spieler 1 ausgeführt wurden. Die Schläge werden mit IN, OUT, NET oder LET bezeichnet. Die Anzeige ④ bezieht sich auf Schläge, die von Spieler 2 ausgeführt wurden.
- ② Anzeige ② zeigt die Zahl der Sätze an, die von Spieler 1 gewonnen wurden (obere Hälfte der Anzeige). In der unteren Anzeigehälfte wird der momentane Punktstand angezeigt. Anzeige ⑥ gilt für Spieler 2.

- ③ Anzeige ③ bezeichnet das Spielfeld, auf dem Spieler 1 spielt. Befindet sich diese Anzeige über der Punkteanzeige, ist das entferntere Spielfeld gemeint (Siehe dazu Abb. b). Befindet sich die Anzeige unter der Punkteanzeige, wird das näherliegende Spielfeld bezeichnet (Abb. c). Das Spielfeld, das Spieler 2 zu verteidigen hat, wird durch Anzeige ⑤ bezeichnet. In unserem Beispiel in Abb. a spielt Spieler 1 im näherliegenden Spielfeld, Spieler 2 spielt im entfernteren.

6. SPIELSTANDÜBERSICHT

Eine Übersicht über den gesamten Spielstand erscheint nach jedem Satz. Ein X erscheint an Stelle der Hunderterstelle (wie in Satz III im Beispiel unten). In diesem Beispiel hat Spieler 1 den ersten Satz mit 21 zu 8 gewonnen, Spieler 2 hat dann den zweiten Satz mit 25 zu 27 knapp gewonnen und schließlich hat Spieler 1 den dritten Satz (und damit das Spiel mit 101 zu 99 gewonnen).

Beispiel

Spieler Nr.	Satz Nr.	I	II	III
1UP	21	25	x01	
2UP	08	27	99	

7. ÜBERSICHT ÜBER DIE SCHLAGTECHNIKEN

	Ballgeschwindigkeit	Drehrichtung	Wann diese Technik angewandt werden kann.
Schmetterball	Superschnell	Vorwärts	Wenn Ihr Gegner einen einfachen, langsamen Ball über das Netz hüpfen lässt, schmettern Sie ihn zurück, bevor er Ihr Feld berührt. (Sie können das "Hüpfgeräusch" des Balles hören, in dem Moment, in dem er hoch über das Netz geflogen kommt).
Kraftiger, gerader Konterschlag.	Schnell	Vorwärts	Benutzen Sie diese Schläge, um den Gegner anzugreifen. Schlagen Sie, sobald der Ball einmal auf Ihrer Plattenseite aufgehüpft ist.
Schneiden (Ball mit Drall)	Langsam	Umgekehrt	Diese Bälle kommen sehr langsam zurück und sind bestens geeignet, um den Spielrhythmus des Gegners zu stören. Angeschnittene Bälle eignen sich auch vorzüglich, um einen gefährlichen Schlag des Gegners zu parieren.
Vorhand oder Rückhandspiel			Der Wechsel von Vorhand und Rückhandspiel ist bestens geeignet, um Versuche des Gegners abzuwehren, Sie auf der ungedeckten Spielfeldseite anzugreifen, oder um den Gegner zu zwingen, sich nach rechts und links zu bewegen.

8. SPEZIALAUSDRÜCKE IM PING-PONG

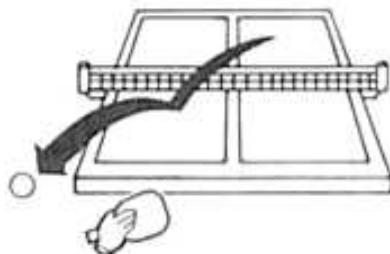
- "IN" : Der Aufschlag oder der Konterschlag ist gut. (Der offizielle Ausdruck lautet SAFE.)
- "OUT" : Der Aufschlag oder Konterschlag ist schlecht.
- "NET" : Der aufgeschlagene Ball hat das Netz berührt und ist OUT.
- "LET" : Wird nicht gezählt. Wiederholen Sie den Schlag.
- "DEUCE" : Spielstand von 20 zu 20; bzw. jede Punktzahl danach.
- "LOVE ALL" : Spielstand 0 zu 0; Spielbeginn.
- "CHANGE COURTS" : Seitenwechsel (Der offizielle Ausdruck lautet: CHANGE ENDS)
- "GAME SET" : Das Spiel ist beendet.

Hinweis: Sie Ausdrücke NET und DEUCE werden offiziell nicht verwendet.

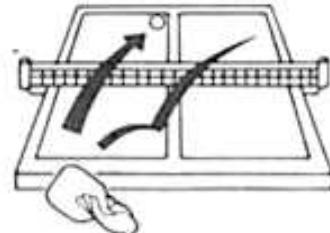
9. WIE MAN ERFOLGREICH SPIELT:

- ① Die Richtung, in die Ihr Ball fliegt, hängt von Ihrem Timing ab.
- ② Wenn es Ihnen gelingt blitzschnell zwischen Vor- und Rückhand zu wechseln, können Sie problemlos Bälle abfangen, die auf Ihre ungedeckte Seite geschlagen werden (siehe Abb. 1). Sie können sich dieser Technik auch bedienen, um Ihren Gegner aus der Deckung zu locken und ihn zu zwingen, sich nach rechts und links zu bewegen (siehe Abb. 2).

Abb. 1

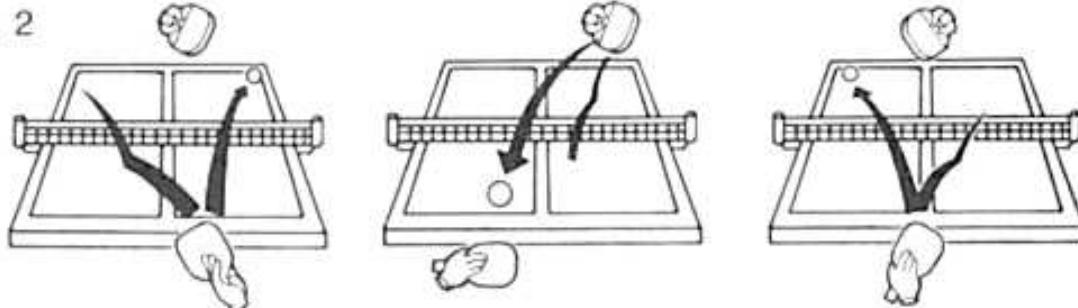


Ein Schlag mit der Vorhand kann diesen Ball nicht parieren.



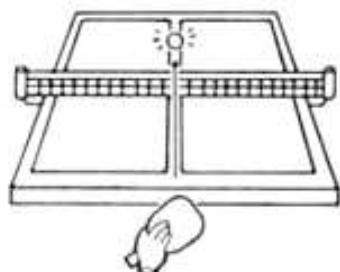
Wechseln Sie zur Rückhand, um den Ball sicher zu schlagen.

Abb. 2

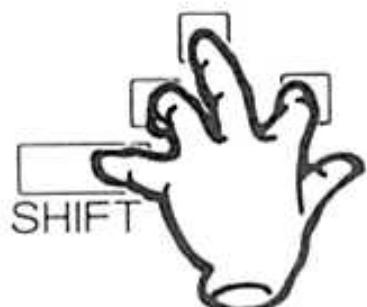


Setzen Sie dem Gegner einen Ball mit der Rückhand in die Ecke. Wechseln Sie dann zur Vorhand und schlagen Sie den Ball gerade in die andere Ecke!

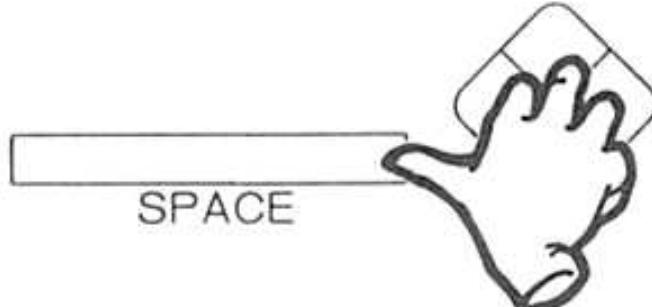
- ③ Ein schneller Punkt durch den magischen UNSICHTBAREN BALL! Schlagen Sie den Ball so, daß er gerade über der weißen Mittellinie übers Netz geht. Ihr Gegner sieht den Ball dann nicht mehr und verpaßt den Schlag.



- ④ GEGENSCHLAG bei einem unsichtbaren Ball! Der Trick besteht darin, daß Sie einfach nach dem Schatten des Balles schlagen. Fallen Sie nicht auf den alten Trick mit dem unsichtbaren Ball herein.
- ⑤ Anstatt gegen den Computer zu spielen, können Sie auch gegen sich selbst spielen: Schalten Sie auf die Spielstellung für 2 SPIELER. Mit der linken Hand steuern Sie Spieler 2 und mit der rechten Hand Spieler 1.



Die linke Hand steuert Spieler 2.



Die rechte Hand steuert Spieler 1.

Achtung

- Diese Spielkassette kann in allen MSX Kleinkomputern eingesetzt werden.
- Achtung: Der Computer muß abgeschaltet sein, wenn Sie die Kassette einführen oder herausnehmen.
- Die Kassette ist mit hoher Präzision gefertigt worden. Sie machen die Kassette kaputt, wenn Sie versuchen sollten, sie zu öffnen oder gar auseinanderzunehmen.
- Dieses Produkt ist von der Firma Konami Industry Co., Ltd. rechtlich geschützt. Die Nachahmung dieses Produktes ist ohne ausdrückliche Genehmigung der Firma strafbar. Unter diesen Schutz fallen alle Teile des Produktes einschließlich der grafischen Darstellungen, der Computerprogramme, des Tones und des gedruckten Materials.

KONAMI'S PING-PONG

1. FORMA DE JUGAR

- ① Pueden jugar este juego UNO O DOS JUGADORES.
- ② Puede controlar la acción del juego usando el TECLADO DE SU ORDENADOR o el MANDO PARA JUEGOS.
- ③ Una vez que tenga el juego en su pantalla de video, lo primero que debe hacer es SELECCIONAR EL NUMERO DE JUGADORES. Mueva la MANO INDICADORA con las TECLAS DEL CURSOR UP y DOWN de su teclado (o con el ASA DEL MANDO PARA JUEGOS del JUGADOR N° 1) de forma que apunte a la selección deseada. Haga su selección y empiece el juego pulsando la BARRA ESPACIADORA (o el BOTON DE DISPARO del mando para juegos).

1 PLAYER (1 JUGADOR) (Usted compite con el ordenador)
2 PLAYERS (2 JUGADORES) (Dos personas compiten la una contra la otra)

- ④ A continuación, seleccione el NIVEL DE DIFICULTAD. Coloque la FLECHA INDICADORA en el nivel que desee con las teclas del cursor LEFT y RIGHT (o con el asa del mando para juegos del JUGADOR N° 1). Pulse rápidamente la BARRA ESPACIADORA (o el BOTON DE DISPARO) para hacer su selección.



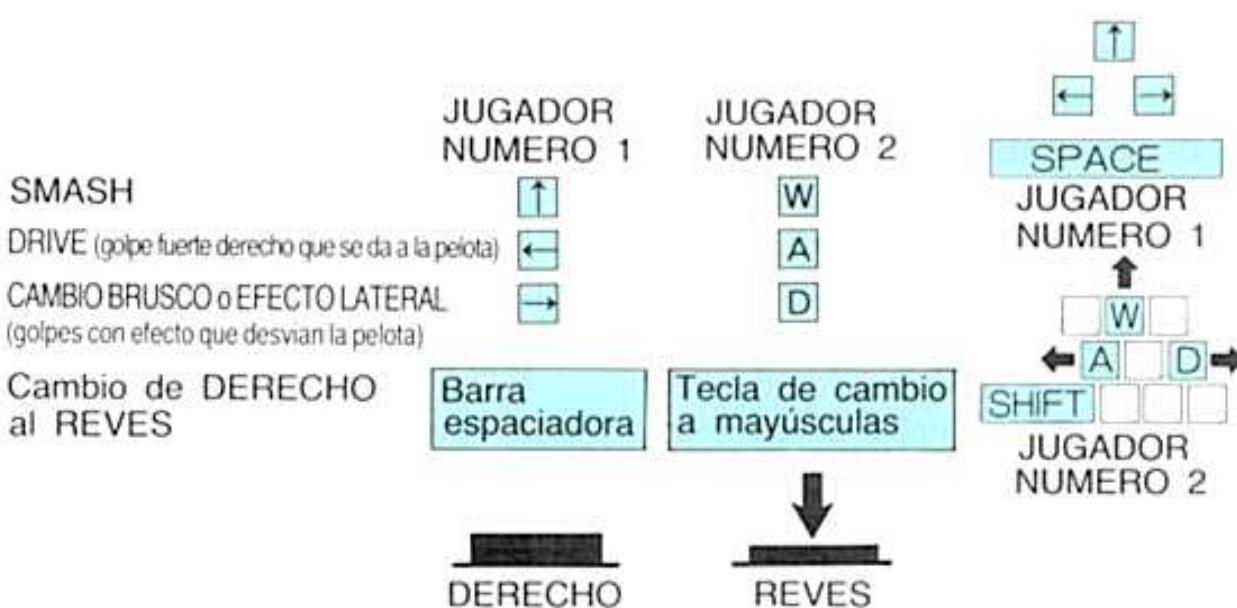
2. NIVEL DE DIFICULTAD

- Hay CINCO niveles diferentes de dificultad. Cuando un solo jugador está compitiendo contra el ordenador, el juego se hace más difícil en las tres formas siguientes, a medida que aumenta la dificultad:
 - 1) VELOCIDAD DE LA PELOTA: cuanto más alto sea el nivel, más rápida es la pelota.
 - 2) CANTIDAD DE ACCION DE LADO A LADO: cuanto más alto sea el nivel de dificultad, más ataques se harán sobre el lado que no esté defendido de la mesa o hacia el borde de la mesa. Tenga cuidado de no quedar atrapado o de confundirse yendo hacia adelante y hacia atrás, de izquierda a derecha.
 - 3) PROPORCION DE DEVOLUCIONES DEL SMASH: cuanto más alto sea el nivel de dificultad que elija, más a menudo le serán enviadas hacia usted con un smash las pelotas fáciles que golpee. Cuando oiga el sonido distintivo "como de chasquido" de una pelota de smash que viene hacia usted, mantenga sus reflejos bien atentos.

※ (Cuando dos personas juegan una contra otra, el nivel de dificultad afecta solamente a la velocidad de la pelota)

3. CONTROL DE LA ACCION DEL JUEGO

- ① Utilice su teclado de la forma que se muestra abajo.



Suelte para GOLPE DERECHO, pulse para GOLPE DE REVES

※ (Cuando seleccione los golpes derecho o del revés, la raqueta se volverá a colocar automáticamente de derecha a izquierda o viceversa)

② Orden del SERVICIO

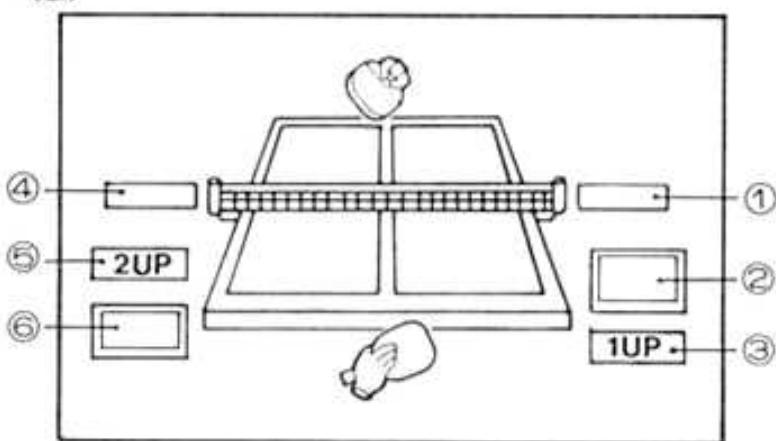
- 1) Coloque las raquetas y determine la posición de servicio usando las TECLAS DEL CURSOR IZQUIERDA **[J]** y DERECHA **[K]** (para el jugador número 1, o cuando un solo jugador esté compitiendo contra el ordenador) o con las TECLAS **[A]** y **[D]** (para el jugador número 2 cuando los dos jugadores estén compitiendo el uno contra el otro).
- 2) A continuación, lance la pelota al aire para servirla, usando la TECLA DEL CURSOR UP **[I]** (para el jugador número 1 o para un solo jugador en el juego) o la TECLA **[W]** (para el jugador número 2).
- 3) Efectúe un SERVICIO RECTILINEO (TECLA DEL CURSOR LEFT **[L]** para el jugador número 1 o TECLA **[A]** para el jugador número 2) o un SERVICIO CON EFECTO (TECLA DEL CURSOR RIGHT **[R]** para el jugador número 1 o TECLA **[D]** para el jugador número 2).
- 4) Al mismo tiempo, puede servir del revés pulsando la BARRA ESPACIADORA (jugador 1) o la TECLA DE CAMBIO A MAYUSCULAS (SHIFT) (jugador 2).
- 5) Cuando su adversario tenga el servicio, su posición cambiará automáticamente en respuesta a la posición de servicio del jugador adversario.

4. REGLAS DEL JUEGO

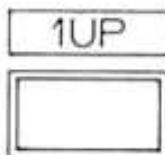
- ① Un partido consta de tres juegos, y el primer jugador que gane dos juegos ganará el partido.
- ② Cada juego tiene 21 puntos. El primer jugador que obtenga 21 puntos gana el juego; sin embargo, debe ganar teniendo al menos dos puntos de ventaja.
- ③ Si se alcanza una puntuación empatada a 20 puntos, el partido continuará hasta que uno de los jugadores obtenga dos puntos de ventaja. El jugador que lo consiga es el ganador del juego.
※ (Cuando el INDICADOR DE LA PUNTUACION alcance un empate de 21-21, empezará de nuevo en "00-00").
- ④ Cambio de servicio
 - 1) El servicio cambia después de haberse conseguido cinco puntos.
 - 2) Si se alcanza una puntuación empatada de 20-20, el servicio cambia después de CADA PUNTO a partir del empate.
- ⑤ Cambio de pista cuando compiten dos jugadores
 - 1) Los jugadores cambian de pista después de cada juego.
 - 2) Si ambos jugadores han ganado un juego cada uno y se está jugando el tercer juego del partido, los jugadores cambian de pista cuando uno de ellos haya alcanzado diez puntos en el tercer juego.
※ (No habrá cambio de pista cuando esté compitiendo sólo un jugador contra el ordenador)

5. DETERMINACION DE LA PUNTUACION

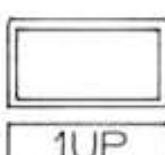
(a)



(b)



(c)



- ① El indicador ① muestra las DECISIONES DEL JUEZ sobre los golpes del jugador número 1. Los golpes pueden ser "IN" (dentro), "OUT" (fuera), "NET" (red) o "LET" (servicio rozando la red). El indicador ④ muestra lo mismo sobre los golpes del jugador número 2.
- ② El indicador ② muestra el NUMERO DE JUEGOS GANADOS por el jugador número 1 (en la parte superior del indicador) y su ACTUAL PUNTUACION (en la parte inferior del indicador). El indicador ⑥ muestra estas mismas cifras para el jugador número 2.

- ③ El indicador ③ muestra en qué pista está el jugador número 1. Si este indicador está colocado POR ENCIMA del indicador de la puntuación, se refiere a la PISTA ALEJADA (vea la Fig. b). Si está colocado POR DEBAJO del indicador de la puntuación (como en la Fig. c), se refiere a la PISTA CERCANA. La pista del jugador número 2 se muestra en el indicador ⑤. En el ejemplo de la Fig. a. el jugador número 1 está en la pista cercana (de abajo) y el jugador numero 2 está en la pista alejada (de arriba).

6. TABLERO DE RESULTADOS

El marcador o tablero de resultados se enciende cuando se acaba el partido. La "X" que aparece en los resultados en lugar de una cifra indica el digito de las centésimas (vea el resultado del juego III en el ejemplo siguiente). En este marcador, el jugador número 1 ha ganado el juego I por 21 a 8, el jugador número 2 ha ganado el juego II por 25 a 27, y el jugador número 1 ha ganado el juego III (y el partido) por 101 a 99.

Ejemplo
de resultado

Jugador N Juego N	I	II	III
1UP	21	25	x01
2UP	08	27	99

7. DESCRIPCION GENERAL DE LAS TECNICAS DE LA RAQUETA

	Velocidad de la pelota	Dirección del efecto (rotación) lateral	Cuándo usar esta técnica
Smash	Super rápido	Hacia adelante	Cuando su adversario le devuelve una pelota fácil, consiga una buena sincronización descendente y golpee la pelota con un smash (golpe rápido y fuerte dado por encima de la cabeza) antes de que la pelota llegue a su pista. (Puede oír su sonido distintivo a medida que aparecen inesperadamente estas pelotas descendiendo hacia su pista)
Drive (devolución rectilínea de la pelota)	Rápido	Hacia adelante	Use estos para atacar una vez que la pelota de su adversario ha rebotado en su lado de la pista.
Cambio brusco (efecto lateral de rotación)	Lento	Hacia atrás	Dado que éstos retroceden lentamente, úselos de forma efectiva para interferir con la sincronización de su adversario. Estos golpes con efecto de rotación son también buenos para devolver un golpe difícil de su adversario.
Golpe derecho o del revés			Cambiando de atrás a adelante y del derecho al revés es muy eficaz cuando el jugador adversario intenta ganarle puntos en su lado indefenso o cuando quiere forzar a su adversario a moverse a derecha o izquierda.

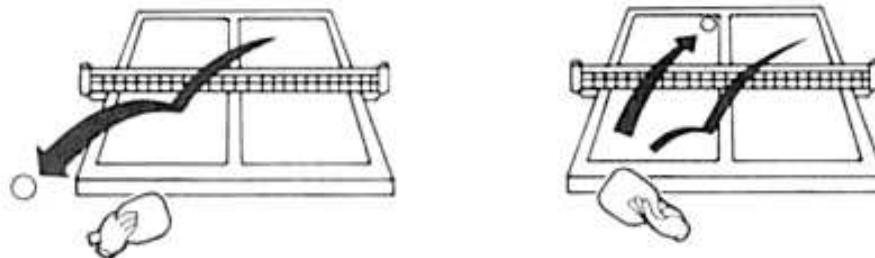
8. TERMINOLOGIA DEL PING-PONG

- "IN" : Significa que el servicio o la devolución es bueno. (El término oficial es "SAFE")
- "OUT" : Significa que el servicio o la devolución es malo.
- "NET" : Cuando una pelota de servicio golpea la red y queda fuera.
- "LET" : Golpe que no se cuenta; repítalo de nuevo.
- "DEUCE" : Un empate a 20-20 en el juego o bien cualquier otro empate después de esta puntuación.
- "LOVE ALL" : La puntuación es cero a cero: se trata del comienzo del partido.
- "CHANGE COURTS" : Los jugadores deben cambiar de pista. (El término oficial es "CHANGE ENDS")
- "GAME SET" : Significa que se ha acabado el partido.
(Nota) "NET" y "DEUCE" no se usan en los partidos oficiales.

9. ALGUNOS CONSEJOS PARA JUGAR CON HABILIDAD

- ① La dirección en la que la pelota es devuelta depende del ritmo correcto (o sincronización) con que usted golpea a la pelota.
- ② Si es rápido cambiando de atrás a adelante y del derecho al revés, puede alcanzar fácilmente pelotas que vengan a su lado indefenso (vea la Fig. 1). Puede también usar esta técnica de forma muy eficaz para pillar desprevenido a su adversario y forzarle a que se mueva de derecha a izquierda (vea la Fig. 2).

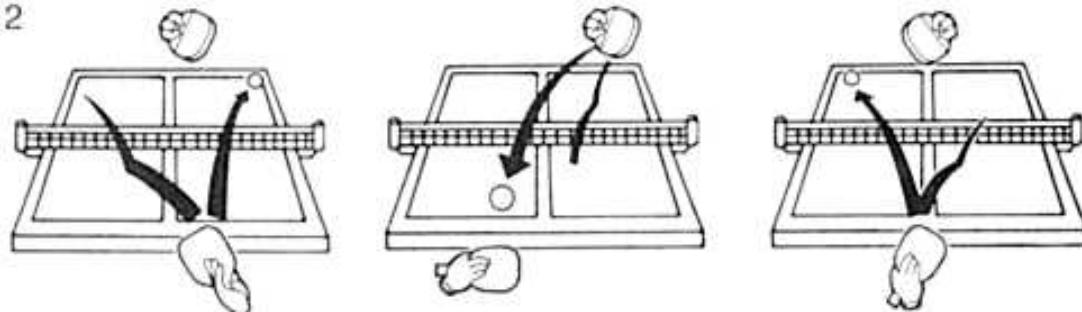
Fig. 1



Si intenta un golpe derecho, fallará la devolución de la pelota.

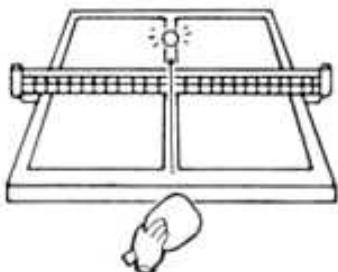
Cambie a golpe del revés para una buena devolución de la pelota.

Fig. 2

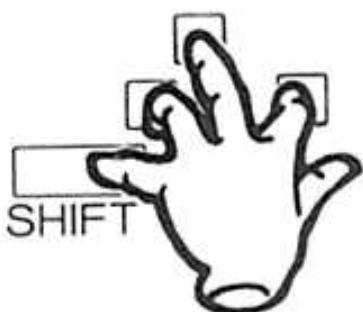


Ponga la pelota en la esquina del jugador adversario con un golpe del revés, cambie rápidamente a un golpe derecho ... y coloque la pelota rápidamente en la esquina opuesta.

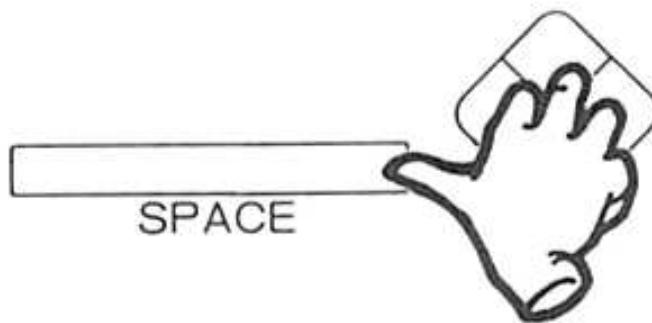
- ③ ¡Un golpe perfecto con la "pelota mágica que desaparece"! Golpee la pelota de forma que caiga exactamente en la linea blanca central y su adversario no podrá verla y fallará la devolución.



- ④ ¡CONTRAATAQUE a la pelota mágica que desaparece! Lo que tiene que hacer es golpear la SOMBRA. ¡Gane puntos con el viejo truco de la pelota que desaparece!
- ⑤ Puede también jugar contra usted en vez de contra el ordenador: Seleccione la modalidad de "2 JUGADORES" y use su mano izquierda para controlar el jugador número 2 y su mano derecha para controlar el jugador número 1.



Mano izquierda controlando el jugador número 2



Mano derecha controlando el jugador número 1

Precauciones

- Este cartucho está diseñado para ser utilizado con todos los ordenadores personales MSX.
- Asegúrese de desconectar la alimentación de su ordenador cuando meta y saque este cartucho.
- Este cartucho está fabricado con normas de la más alta precisión y quedará inutilizable si se intenta abrirlo o desmontarlo.
- Este producto es una creación exclusiva de Konami Industry Co., Ltd. Ninguna parte de este producto, incluyendo gráficos, sonido, programación para ordenador o materiales impresos podrá ser copiada sin haberse obtenido antes permiso específico para ello del fabricante.

KONAMI'S PING-PONG

1. COME SI GIOCA

- ① Questo gioco può essere giocato da UNO O DUE GIOCATORI.
- ② Potete controllare l'azione servendoVi sia della TASTIERA DEL COMPUTER che del JOYSTICK.
- ③ Quando il gioco apparirà sullo schermo del Vostro video, selezionate il NUMERO DEI GIOCATORI. Fate muovere la MANINA INDICATRICE usando i TASTI DI SPOSTAMENTO verso l' ALTO ↑ e verso il BASSO ↓ del CURSORI della TASTIERA DEL COMPUTER (o l'IMPUGNATURA DEL JOYSTICK del GIOCATORE NO.1) in modo che venga ad indicare la selezione desiderata. Fate la Vostra selezione e cominciate il gioco premendo la BARRA SPAZIATRICE (o il TASTO SHOT del joystick).

1 PLAYER (1 GIOCATORE) (giocate contro il computer)

2 PLAYERS (2 GIOCATORI) (due persone giocano una contro l'altra)

- ④ Scegliete ora il LIVELLO DI DIFFICOLTÀ. Posizionate la FRECCIA INDICATRICE sul livello desiderato, usando i tasti di spostamento verso SINISTRA ← e verso DESTRA → del cursore (o l'impugnatura del joystick del GIOCATORE NO.1). Per effettuare la Vostra selezione, premete la BARRA SPAZIATRICE (o il TASTO SHOT).



2. LIVELLO DI DIFFICOLTÀ

- Vi sono CINQUE differenti livelli di difficoltà. Quando a giocare è un solo giocatore in gara con il computer, con l'aumentare della difficoltà il gioco diventa più difficile nei tre modi che seguono:

- 1) VELOCITÀ DELLA PALLINA: più alto è il livello e più veloce è la pallina.
- 2) AMMONTARE DI AZIONE DA UN LATO ALL'ALTRO: più alto è il livello di difficoltà e più alto sarà il numero di attacchi che riceverete sul lato indifeso del tavolo – o verso il bordo del tavolo. Fate attenzione a non cadere in preda al panico e a non lasciarVi confondere correndo disordinatamente avanti e indietro da destra a sinistra.
- 3) QUANTITÀ DI RISPOSTE IN SCHIACCIATA: più alto è il livello di difficoltà che scegliete e più spesso qualsiasi palla alta da Voi colpita Vi sarà rimandata in "schiacciata". Quando sentite il caratteristico sibilo di una schiacciata venire nella Vostra direzione, tenete i riflessi pronti.
※ (Quando due persone giocano l'una contro l'altra, il livello di difficoltà si ripercuote solo sulla velocità della pallina).

3. CONTROLLO DELL'AZIONE

- ① Usate la tastiera del computer come indicato qui sotto.



Disinserite per effettuare un colpo DIRITTO; inserite per effettuare un colpo ROVESCIO

※ (Al momento di scegliere tra un colpo diritto o un colpo rovescio, la racchetta si rimetterà automaticamente in posizione da destra a sinistra).

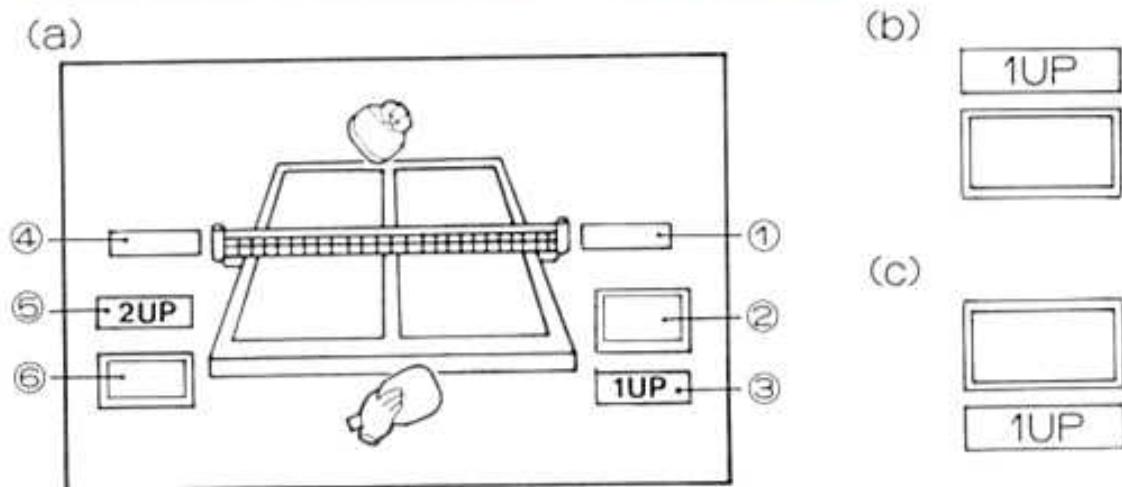
② Ordine di SERVIZIO

- 1) Mettete le racchette in posizione. Per la posizione di servizio, usate i TASTI di spostamento verso SINISTRA ← o verso DESTRA → del CURSOR (per il GIOCATORE No.1 o quando un solo giocatore gareggia con il computer) o i TASTI A e D (per il GIOCATORE No.2 quando due giocatori sono in gara l'uno contro l'altro).
- 2) Lanciate in alto la pallina per il servizio, servendoVi del TASTO di spostamento verso l'ALTO ↑ del CURSOR (per il GIOCATORE No.1 o per un solo giocatore) o del TASTO W (per il GIOCATORE No.2).
- 3) Premete il TASTO di spostamento verso SINISTRA ← del CURSOR per un SERVIZIO DIRETTO del GIOCATORE No.1, o il TASTO A per il GIOCATORE No.2. Premete il TASTO di spostamento verso DESTRA → del CURSOR per un SERVIZIO di TAGLIO del GIOCATORE No.1, o il TASTO D per il GIOCATORE No.2.
- 4) Potete servire, allo stesso tempo, di rovescio, premendo la BARRA SPAZIATRICE (per il GIOCATORE No.1) o il TASTO delle MAIUSCOLE (per il GIOCATORE No.2).
- 5) Quando ad effettuare il servizio è l'avversario, la Vostra posizione cambierà automaticamente secondo la posizione di servizio del Vostro avversario.

4. REGOLE DEL GIOCO

- ① Una partita consiste di tre set: vincitore è il primo giocatore che vince due set.
- ② Ogni set è di 21 punti. Il primo giocatore che totalizza 21 punti vince il set; dovrà però vincere con almeno due punti di distacco sull'avversario.
- ③ Qualora il punteggio fosse 20 a 20 pari, il gioco continua fino a quando uno dei due giocatori avrà totalizzato due punti di vantaggio sull'altro, vincendo così il set.
※ (Quando l'INDICATORE DEL PUNTEGGIO raggiunge il punteggio di 21 a 21 pari, ricomincia nuovamente a contare da "00" a "00").
- ④ Cambio di servizio
 - 1) Il servizio cambia ogni cinque punti totalizzati.
 - 2) Qualora sia raggiunto un punteggio di 20 a 20 pari, il servizio cambia ad OGNI PUNTO totalizzato a partire da quel momento.
- ⑤ Cambio del campo quando a giocare sono due giocatori.
 - 1) I giocatori cambiano il campo alla fine di ciascun set.
 - 2) Quando due giocatori che abbiano vinto un set ciascuno cominciano a giocare il terzo set, cambieranno il campo ogni volta che uno di loro avrà totalizzato dieci punti.
※ (Nel caso di un solo giocatore in gara con il computer, non vi sarà cambiamento di campo).

5. COME STABILIRE IL PUNTEGGIO



- ① L'indicatore ① segnala le CHIAMATE DEI GIUDICI DI GARA per i colpi del GIOCATORE No.1. I colpi verranno chiamati "IN" (dentro), "OUT" (fuori), "NET" (rete) o "LET" (nullo). Le chiamate per il GIOCATORE No.2 vengono segnalate dall'indicatore ④.
- ② L'indicatore ② segnala il NUMERO DEI SET VINTI dal GIOCATORE No.1 (riportato sull'indicatore, in alto) ed il suo PUNTEGGIO ATTUALE (riportato sull'indicatore, in basso). L'indicatore ⑥ segnala le stesse figure per il GIOCATORE No.2.

- ③ L'indicatore ③ segnala il campo in cui gioca il GIOCATORE No.1. Se l'indicatore è SOPRA all'indicatore del punteggio, sta a segnalare il CAMPO PIÙ LONTANO (vd. fig. b). Se invece è SOTTO l'indicatore del punteggio (come nella fig. c) sta a segnalare il CAMPO PIÙ VICINO. Il campo del GIOCATORE No.2 è segnalato dall'indicatore ⑤. Nell'esempio della fig. a, il GIOCATORE No.1 è nel campo più vicino mentre il GIOCATORE No.2 è nel campo più lontano.

6. LETTURA DEL PANNELLO DEL PUNTEGGIO

Il pannello del punteggio appare a fine gioco. Una "X" sta ad indicare le centinaia al posto del numero (come nel III Set, nell'esempio qui sotto). In questo pannello esemplificativo, il GIOCATORE No.1 ha vinto il I set per 21 a 8; il GIOCATORE No.2 ha vinto il II set per 27 a 25; il GIOCATORE No.1 ha vinto il III set (e quindi la partita) per 101 a 99.

Punteggio esemplificativo	No. del set No. del giocatore	I	II	III
	1UP	21	25	X01
	2UP	08	27	99

7. SPIEGAZIONE DELLE TECNICHE D'USO DELLA RACCHETTA

	Velocità della pallina	Direzione del taglio	Quando usare questa tecnica
Schiacciata	Super-veloce	Dritto	Quando l'avversario Vi manda una palla alta, prendete il Vostro tempo e rinviategliela in schiacciata prima che colpisca il Vostro lato del tavolo. (Sentirete il "sibilo" della pallina quando sta arrivando alta sopra di Voi).
Drive (risposta diretta)	Veloce	Dritto	Servitevane per attaccare dopo che la pallina dell'avversario è rimbalzata fuori del Vostro lato del tavolo.
Taglio	Lento	Rovesciata	Essendo questi colpi lenti, cercate di usarli in modo efficace per gettare scompiglio nei tempi del Vostro avversario. Questi colpi di taglio, inoltre, costituiscono una valida risposta ad un colpo difficile dell'avversario.
Dritto e rovescio			Un continuo passaggio da dritto a rovescio è utile nel caso il Vostro avversario stia cercando di colpirVi sui Vostri lati indifesi o qualora vogliate obbligare l'avversario a spostarsi a destra o a sinistra.

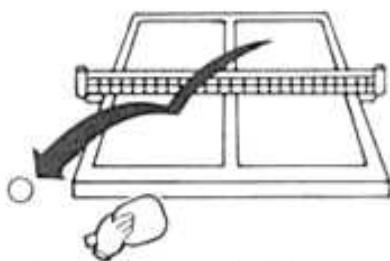
8. TERMINOLOGIA del PING-PONG

- "IN" (dentro) : Il servizio o la risposta sono buoni. (Il termine ufficiale è "SAFE", salvo).
- "OUT" (fuori) : Il servizio o la risposta non sono buoni.
- "NET" (rete) : Una pallina di servizio colpisce la rete ed è OUT (fuori).
- "LET" (nullo) : Colpo non contato.
- "DEUCE" (pari) : Un punteggio di 20 a 20 pari o qualsiasi punteggio dopo questo.
- "LOVE ALL" (zero a zero) : Il punteggio è zero a zero; l'inizio della partita.
- "CHANGE COURTS" (cambio del campo) : I giocatori cambiano i campi. (Il termine ufficiale è "CHANGE ENDS")
- "GAME SET" : La partita è finita.
(Nota) "NET" e "DEUCE" non sono usati nelle partite ufficiali.

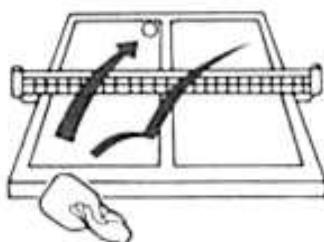
9. SUGGERIMENTI TATTICI

- ① La direzione verso la quale la pallina Vi viene rimandata dipende dal tempo che impiegate a colpirla.
- ② Se sarete veloci nel passaggio da diritto a rovescio, potrete facilmente 'parare' dei colpi destinati al Vostro lato indifeso (vd. fig. 1). Potete inoltre servirVi di questa tecnica per sorprendere l'avversario fuori difesa ed obbligarlo a correre da destra a sinistra (vd. fig. 2).

Fig. 1

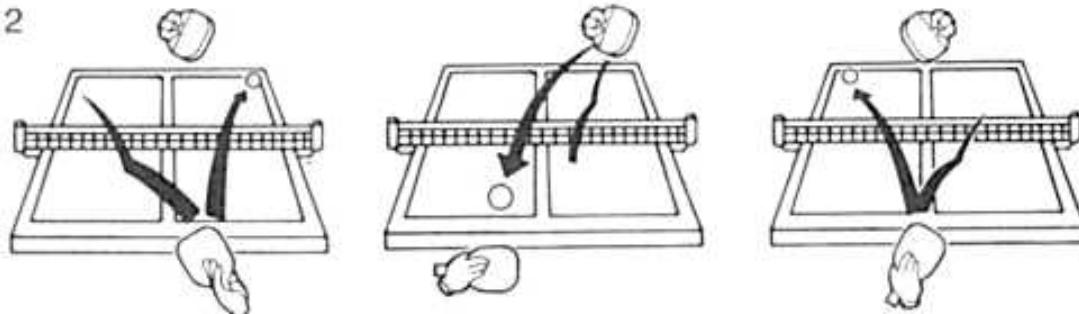


Un tentativo di diritto non prenderà questo colpo



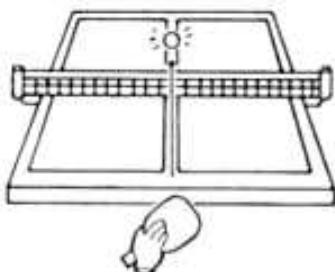
Per una buona risposta, passate al rovescio

Fig. 2

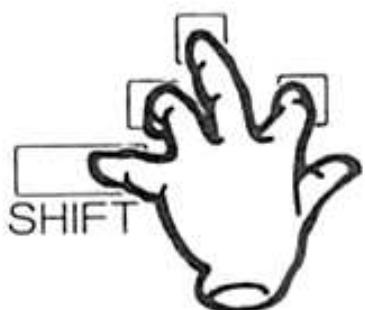


Infilate la pallina nell'angolo del Vostro avversario, passate rapidamente al diritto ... e mandate la pallina esattamente nell'angolo opposto al precedente!

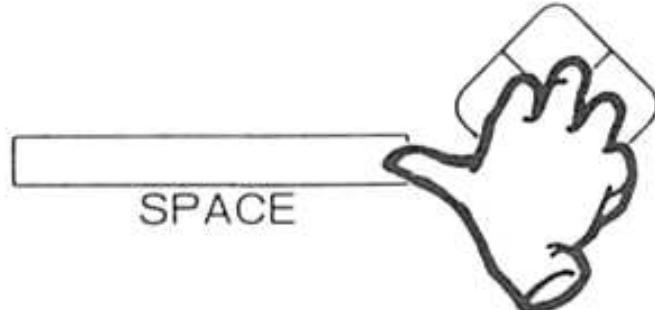
- ③ Morte immediata con la magica PALLINA CHE SPARISCE! Colpите la pallina in modo che vada ad allinearsi esattamente con la riga bianca centrale: il Vostro avversario non riuscirà a vederla e sbaglierà la risposta.



- ④ CONTRATTACCO alla pallina che sparisce!!! Il trucco sta nel colpire all'OMBRA! Non lasciateVi incantare dal vecchio trucco della pallina che sparisce!
- ⑤ Potete anche giocare contro Voi stessi, invece che contro il computer: selezionate il modo "2 PLAYERS" (2 giocatori) ed usate la mano destra per controllare il GIOCATORE No.1 e la sinistra per controllare il GIOCATORE No.2.



La mano sinistra controlla
il GIOCATORE No.2



La mano destra controlla il
GIOCATORE No.1

ATTENZIONE

- Questa cartuccia di gioco è stata concepita per l'uso con i personal computer MSX.
- Prima di inserire la cartuccia, controllate che il computer sia spento.
- Questa cartuccia è stata fabbricata in osservanza delle più severe norme di precisione. Qualsiasi tentativo di aprirla o smontarla la danneggierebbe irreparabilmente.
- Questo prodotto è una creazione originale della Konami Industry Co., Ltd. La copia di qualsiasi parte di questo prodotto, incluse le figure, il suono, il programma del computer e il materiale stampato, con qualsiasi mezzo, è strettamente proibita senza l'autorizzazione esplicita del fabbricante.

Konami.

RC 731

PRINTED IN JAPAN